

Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Peningkatan Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas

Muhammad Bagas Hidayatullah¹, Fadhilah², Syarfira³, Syarifuddin⁴,
Rani Oktapiani⁵

Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya ^{1,2,3,4,5}

*Email

[1mbagas.hidayatullah@gmail.com](mailto:mbagas.hidayatullah@gmail.com), [2fadhilah4456@gmail.com](mailto:fadhilah4456@gmail.com), 3syarifirafira@gmail.com,
4syarifuddin@gmail.com, 5ranioktp@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 13-02-2026
Disetujui 23-02-2026
Diterbitkan 25-02-2026

ABSTRACT

History learning in senior high schools is often perceived as boring due to the dominance of conventional teacher-centered methods that emphasize memorization of facts. This condition affects students' interest and engagement in the learning process. This study aims to analyze the implementation of technology-based history learning models as an innovation to increase students' learning interest. The research employed a qualitative approach with a case study design. The subjects consisted of one history teacher and eleventh-grade students in a senior high school that has implemented technology-based learning. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings reveal that the implementation of Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), and Blended Learning integrated with digital and audio-visual media enhances students' active participation, motivation, and critical thinking skills. The use of technology makes learning more interactive, contextual, and relevant to students' lives. Therefore, technology-based history learning can serve as an effective strategy to improve the quality and attractiveness of history education in the digital era.

Keywords : *history learning, educational technology, learning interest, PjBL, blended learning*

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas sering kali dipersepsikan sebagai pembelajaran yang membosankan karena dominasi metode konvensional yang berpusat pada guru dan menekankan hafalan fakta. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran sejarah berbasis teknologi sebagai inovasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru sejarah dan peserta didik kelas XI di salah satu Sekolah Menengah Atas yang telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), dan Blended Learning yang terintegrasi dengan media digital dan audio-visual mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Pemanfaatan teknologi menjadikan pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah berbasis

teknologi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran sejarah di era digital.

Kata Kunci : pembelajaran sejarah, teknologi pendidikan, minat belajar, PjBL, *blended learning*

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Hidayatullah, M. B., Fadhilah, F., Syarfira, S., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Peningkatan Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2), 3409-3418. <https://doi.org/10.63822/2t6kpz18>

PENDAHULUAN

Dalam kajian sejarah, manusia menjadi objek utama, karena tanpa keberadaan manusia tidak akan ada peristiwa sejarah. Manusia berperan sebagai subjek sekaligus objek dalam sejarah, sebab sejarah tercipta dari pengalaman manusia di masa lampau. Segala aktivitas, pemikiran, dan perasaan manusia, baik secara individu maupun kelompok, merupakan bagian dari sejarah. Namun, tidak semua peristiwa masa lampau dapat dikategorikan sebagai peristiwa sejarah. Suatu peristiwa disebut sebagai peristiwa sejarah apabila memiliki pengaruh yang luas dan dianggap penting bagi kehidupan masyarakat. Selain mempelajari fakta-fakta masa lalu, sejarah juga mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan teladan, pembelajaran, maupun motivasi bagi kehidupan masa kini dan masa depan. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah tidak hanya berfungsi untuk mengenal peristiwa masa lampau, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai edukatif dan pembentukan karakter peserta didik (Budi et al., 2020).

Pada umumnya, proses pembelajaran sejarah di sekolah masih cenderung bersifat statis dan konvensional. Pembelajaran yang bersifat statis dapat dimaknai sebagai kurangnya inovasi atau perubahan yang dilakukan oleh guru sejarah dari waktu ke waktu, sehingga metode pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada metode ceramah. Dalam praktiknya, guru hanya menyampaikan materi dengan cara membacakan atau mengulang isi buku teks, sementara peserta didik berperan pasif dengan aktivitas belajar yang terbatas pada mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Akibatnya, peserta didik kurang memahami makna serta nilai dari materi sejarah yang dipelajari, termasuk relevansinya bagi kehidupan mereka. Kondisi ini kemudian memunculkan persepsi bahwa pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan, monoton, kurang menarik, dan dianggap tidak penting untuk dipelajari (Muis et al., 2023).

Sehingga, salah satu permasalahan yang kerap muncul dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah sering dipersepsikan sebagai pelajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga membentuk stigma negatif bahwa sejarah merupakan pelajaran yang membosankan. Pandangan ini menjadi persoalan yang perlu segera diatasi agar tidak terus berkembang di kalangan peserta didik. Persepsi bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mereka kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode dan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti Project Based Learning (PjBL), pengembangan modul ajar yang kreatif, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, guna meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Sejarah (Sinambela et al, 2018).

Pembelajaran sejarah dianggap membosankan oleh peserta didik karena masih banyak sekali tenaga pendidik yang menyampaikan materi sejarah melalui pendekatan yang tradisional seperti metode ceramah yang membosankan, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Padahal perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini berkembang sangat pesat dan tentunya memiliki dampak yang dapat dirasakan, salah satunya pada bidang pendidikan. Sebagai tenaga pendidik, guru seharusnya dapat memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang saat ini dan menerapkannya dalam pembelajaran Sejarah (Muhtarom, 2023).

Beberapa guru cenderung hanya menekankan penyampaian konten materi sejarah tanpa memperhatikan strategi pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik sering menganggap pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan cara penyampaian materi serta bagaimana peserta didik memahami pembelajaran di kelas.

Muhammad dan Suhaimi (2021) dalam (Maulidan & Tarunasena, 2024) mengemukakan beberapa penyebab pembelajaran sejarah terasa membosankan, antara lain sebagai berikut:

1. Penggunaan pendekatan pembelajaran tradisional yang lebih menekankan pada hafalan fakta, tanggal, dan peristiwa sejarah. Dalam pendekatan ini, guru cenderung menyampaikan materi secara satu arah, sementara peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga mereka menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya visualisasi dan interaktivitas dalam pembelajaran sejarah. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran seperti peta, gambar, video, dan simulasi membuat peserta didik sulit membayangkan peristiwa masa lalu, sehingga pembelajaran terasa abstrak dan kurang menarik.
3. Materi pembelajaran yang dianggap tidak relevan dengan kehidupan peserta didik. Ketika peserta didik tidak mampu mengaitkan materi sejarah dengan realitas kehidupan sehari-hari, mereka cenderung kehilangan minat belajar dan menganggap pembelajaran sejarah tidak penting untuk dipelajari.
4. Minimnya variasi metode pengajaran. Penggunaan metode yang monoton, seperti ceramah secara terus-menerus, dapat menimbulkan kejenuhan. Oleh karena itu, pembelajaran seharusnya melibatkan berbagai pendekatan seperti diskusi kelompok, proyek penelitian, permainan peran, dan kegiatan kreatif lainnya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.
5. Rendahnya keterlibatan emosional peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Jika pembelajaran hanya berfokus pada fakta dan angka, peserta didik tidak dapat merasakan dampak emosional dari peristiwa sejarah, sehingga materi menjadi kurang bermakna dan tidak menimbulkan ketertarikan belajar.

Media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) dalam satu kesatuan. Contohnya meliputi video pembelajaran, animasi edukatif, film dokumenter, presentasi multimedia, dan rekaman materi ajar.. penggunaan media audio visual memiliki sejumlah keunggulan (Setiyawan, 2020). Pertama, media ini mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa karena penyajiannya lebih menarik dibandingkan metode ceramah konvensional. Kedua, media audio visual membantu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi. Misalnya, proses terjadinya gerhana matahari dapat dijelaskan dengan animasi bergerak sehingga lebih mudah dipahami. Secara psikologis, pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera akan memperkuat daya ingat siswa. Kombinasi gambar dan suara membantu proses pengolahan informasi dalam otak sehingga materi lebih mudah diserap. Selain itu, media audio visual memungkinkan pembelajaran mandiri karena siswa dapat memutar ulang materi sesuai kebutuhan (Fitriyani, 2019). Namun demikian, penggunaan media audio visual perlu dirancang secara sistematis. Jika konten terlalu padat atau durasi terlalu panjang, siswa dapat mengalami kejenuhan. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan prinsip desain multimedia seperti kejelasan pesan, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan relevansi materi maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk agar siswa di sekolah menengah atas agar tidak bosan dan menggunakan teknologi sehingga minat kepada pembelajaran sejarah.

METODOLOGI

Metode digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran sejarah berbasis teknologi serta bagaimana inovasi tersebut memengaruhi minat belajar siswa di Sekolah Menengah Atas. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menggali fenomena secara kontekstual dan natural sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

Jenis penelitian studi kasus digunakan karena penelitian difokuskan pada satu kelas atau satu sekolah yang menerapkan pembelajaran sejarah berbasis teknologi. Studi kasus memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi secara mendalam praktik pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta dinamika kelas yang muncul selama penggunaan media dan platform digital dalam pembelajaran sejarah. Penelitian dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Atas yang telah menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran sejarah. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru sejarah dan siswa kelas XI yang terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa mereka merupakan pihak yang paling mengetahui dan mengalami langsung implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL PEMBAHASAN

Model atau strategi pembelajaran berbasis teknologi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam praktik pendidikan modern. Pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah kini berkembang menjadi pembelajaran yang menekankan interaktivitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi digital. Transformasi ini bukan sekadar perubahan alat, melainkan perubahan paradigma dari teacher-centered learning menuju student-centered learning. Dalam konteks tersebut, model dan strategi pembelajaran berbasis teknologi seperti Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), dan Blended Learning menjadi pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 (Puteri et al., 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam praktik pendidikan modern. Pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah kini berkembang menjadi pembelajaran yang menekankan interaktivitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi digital. Transformasi ini bukan sekadar perubahan alat, melainkan perubahan paradigma dari teacher-centered learning menuju student-centered learning. Dalam konteks tersebut, model dan strategi pembelajaran berbasis teknologi seperti Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), dan Blended Learning menjadi pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 (Puteri et al., 2025). Problem-Based Learning merupakan model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak langsung diberikan konsep atau teori, melainkan dihadapkan pada suatu permasalahan kontekstual yang membutuhkan analisis dan pemecahan. Integrasi teknologi dalam PBL memperluas cakupan dan kedalaman proses pembelajaran. Melalui akses internet, siswa dapat mencari berbagai sumber referensi ilmiah, artikel, video edukatif, maupun data statistik yang relevan untuk memahami masalah yang sedang dikaji. Diskusi yang sebelumnya hanya dilakukan secara tatap muka kini dapat diperluas melalui forum daring, aplikasi kolaboratif, atau video konferensi. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu (Vina Febiani Musyadad, Asep Supriatna, n.d.).

Dalam PBL berbasis teknologi, siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Mereka belajar mengidentifikasi inti permasalahan, mengumpulkan informasi yang relevan, mengevaluasi keakuratan sumber, serta merumuskan solusi yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknologi berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi eksplorasi informasi secara lebih luas dan mendalam. Selain itu, penggunaan perangkat digital memungkinkan presentasi solusi dalam bentuk yang lebih kreatif, seperti video, infografis interaktif, atau presentasi multimedia (Ihsan Utama Kusasih, Dzaky Satria, 2024). Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih literasi digital siswa. Sementara itu, Project-Based Learning merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pembuatan proyek sebagai produk akhir pembelajaran. Berbeda dengan PBL yang berfokus pada pemecahan masalah, PjBL menekankan pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian suatu proyek yang autentik dan bermakna. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, proyek dapat berupa pembuatan blog edukatif, video pembelajaran, aplikasi sederhana, desain poster digital, atau produk multimedia lainnya. Teknologi memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas sekaligus mengembangkan keterampilan teknis (Sri Adhi Endaryati, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, St. Y. Slamet, 2021).

Melalui PjBL berbasis teknologi, siswa belajar merancang ide, mengelola waktu, bekerja sama dalam tim, serta memanfaatkan berbagai perangkat digital untuk merealisasikan gagasan mereka. Proses pengerjaan proyek menuntut tanggung jawab dan komitmen yang tinggi karena siswa harus menyelesaikan tugas dalam jangka waktu tertentu dengan kualitas yang baik. Guru dalam hal ini berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan, memonitor perkembangan, dan memberikan umpan balik selama proses berlangsung. Hasil proyek yang dipublikasikan secara daring juga memberikan pengalaman autentik bagi siswa karena karya mereka dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas. Blended Learning hadir sebagai strategi pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring (Putri et al., 2024). Strategi ini menjadi semakin populer seiring berkembangnya platform Learning Management System (LMS) dan aplikasi konferensi video. Blended Learning memadukan keunggulan interaksi langsung di kelas dengan fleksibilitas pembelajaran daring. Dalam praktiknya, sebagian materi dapat disampaikan melalui video pembelajaran atau modul digital yang dapat diakses kapan saja, sementara diskusi mendalam dan klarifikasi konsep dilakukan secara tatap muka atau melalui sesi sinkron daring (Angrianie et al., 2024).

Pendekatan Blended Learning memungkinkan personalisasi pembelajaran karena siswa dapat mengatur tempo belajar sesuai kebutuhan masing-masing. Siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi dapat mengulang video pembelajaran, sedangkan siswa yang lebih cepat memahami dapat mengeksplorasi materi tambahan. Strategi ini juga mendorong kemandirian dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya sendiri. Namun demikian, desain pembelajaran harus direncanakan secara matang agar integrasi antara sesi daring dan tatap muka berjalan efektif dan saling melengkapi (Fuad, 2025). Keberhasilan implementasi model-model pembelajaran berbasis teknologi tersebut sangat bergantung pada peran guru. Dalam ekosistem pembelajaran digital, guru tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Guru bertugas merancang pengalaman belajar yang bermakna dengan memanfaatkan teknologi secara tepat guna. Hal ini mencakup pemilihan platform yang sesuai, penyusunan materi digital yang menarik, serta pengelolaan interaksi daring yang kondusif. Guru juga perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran (Rakhmawati et al., 2024).

Selain itu, guru memiliki tanggung jawab untuk menanamkan etika digital kepada siswa. Di era informasi yang serba terbuka, kemampuan memilah sumber yang kredibel dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab menjadi kompetensi penting. Guru perlu membimbing siswa agar tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten yang kreatif dan etis. Pengembangan kompetensi digital guru sendiri menjadi prasyarat utama dalam keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan sangat diperlukan agar guru mampu mengikuti perkembangan teknologi yang dinamis (Sari et al., 2025). Di sisi lain, peran siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi juga mengalami perubahan signifikan. Siswa dituntut untuk lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Mereka tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, tetapi harus mampu mencari, mengolah, dan mengevaluasi informasi secara kritis. Dalam PBL dan PjBL, siswa berperan sebagai problem solver dan creator yang berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Dalam Blended Learning, siswa harus mampu mengatur waktu dan disiplin dalam mengikuti sesi daring maupun menyelesaikan tugas secara mandiri. Pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Interaksi melalui platform digital juga memperluas wawasan dan memungkinkan pertukaran ide yang lebih beragam. Namun, siswa perlu memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi agar tidak terjebak pada distraksi yang dapat mengganggu proses belajar (Simanjuntak, 2025).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, implementasi pembelajaran berbasis teknologi tidak terlepas dari tantangan. Keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet yang tidak merata dan kurangnya perangkat digital, masih menjadi hambatan di beberapa wilayah. Selain itu, kesenjangan kemampuan digital antara guru dan siswa juga dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, dukungan kebijakan pendidikan yang berpihak pada pemerataan akses teknologi sangat diperlukan. Secara keseluruhan, model dan strategi pembelajaran berbasis teknologi seperti Problem-Based Learning, Project-Based Learning, dan Blended Learning merupakan pendekatan yang relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga membentuk peserta didik yang adaptif, kreatif, dan literat digital. Keberhasilan implementasi model tersebut sangat bergantung pada sinergi antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar aktif. Dengan perencanaan yang matang, dukungan infrastruktur yang memadai, serta komitmen untuk terus berinovasi, pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi fondasi penting dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas dan berdaya saing global (Subroto et al., 2023).

KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik akibat dominannya metode konvensional yang berpusat pada guru dan menekankan hafalan fakta. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton, kurang bermakna, serta tidak relevan dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang mampu mengubah paradigma dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*.

Penerapan model pembelajaran berbasis teknologi seperti Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), dan Blended Learning terbukti menjadi alternatif yang relevan dalam

meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pendekatan tersebut, siswa didorong untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta aktif dalam mengeksplorasi dan mengolah informasi. Integrasi teknologi seperti media audio-visual, platform pembelajaran daring, serta produk digital memungkinkan materi sejarah disajikan secara lebih kontekstual, interaktif, dan menarik.

Keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam merancang pengalaman belajar yang inovatif dan bermakna. Selain itu, dukungan infrastruktur dan peningkatan kompetensi digital guru juga menjadi faktor penting dalam optimalisasi strategi ini.

Dengan perencanaan yang matang serta pemanfaatan teknologi secara tepat guna, pembelajaran sejarah dapat bertransformasi menjadi proses yang inspiratif, relevan, dan menyenangkan. Pada akhirnya, pembelajaran sejarah tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga membentuk karakter, literasi digital, serta keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global.

REFERENSI

- Angrianie, R., Merdeka, I. K., Digital, P., & Digital, K. (2024). *Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis Produk Digital terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Digital Siswa Fase E SMA Negeri 7 Padang*. 1872–1880. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Budi, Y., Santosa, P., & Irawan, H. (2020). *Pembelajaran Sejarah dan Kebebasan Berpikir History Learning and Freedom of Thought*. 2(2), 79–87.
- Fitriyani, N. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL POWTOON TENTANG KONSEP DIRI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. 6(1), 104–114.
- Fuad, A. J. (2025). *Fleksibilitas dan Adaptifitas Pendekatan Pembelajaran Blended Learning A*. 6(2), 337–348.
- Ihsan Utama Kusasih, Dzaky Satria, G. (2024). *Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem - Based Learning) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 02(02), 562–568.
- Maulidan, A. C., & Tarunasena. (2024). *Peranan Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Membentuk Karakter Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka*. 2024(01), 194–205.
- Muhtarom, H. (2023). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING*. 11(April), 1–8.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). *Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual*. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2356>
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., Irwan, M., Nasution, P., & Utara, U. I. N. S. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan : Konsep , Perkembangan , dan Inovasi Media Pembelajaran*. 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>
- Putri, M., Azzahra, N., & Lestari, W. D. (2024). *Inovasi Sumber Belajar Berbasis Proyek (Project Based Learning) dalam Meningkatkan Keterampilan Kreatif dan Koloboratif di Salahsatu SDN Kabupaten Bogor*. 3, 1466–1478.

- Rakhmawati, D., Hendrapipta, N., Pribadi, R. A., & Nurhasanah, A. (2024). *PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN BERORIENTASI PADA KETERAMPILAN ABAD 21*. 5(1).
- Sari, Y., Pusaka, J. S., Al-ashil, F., & Hidayatullah, R. (2025). *Telaah Tugas dan Tanggung Jawab Guru di Era Society 5 . 0. 2*.
- Setiyawan, H. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. 3(2).
- Simanjuntak, T. N. (2025). *PERAN KODE ETIK PROFESI DALAM MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU AGAMA DI ERA DIGITAL*. 1(4), 1360–1373.
- Sinambela et al. (2018). *Taman peninggalan sejarah berbasis virtual reality*. 7–12.
- Sri Adhi Endaryati, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, St. Y. Slamet, K. C. S. (2021). *Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 5.
- Subroto, D. E., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital : Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia*. 01(07).
- Vina Febiani Musyadad, Asep Supriatna, S. M. P. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA*. 1–13.
- Angrianie, R., Merdeka, I. K., Digital, P., & Digital, K. (2024). *Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis Produk Digital terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Digital Siswa Fase E SMA Negeri 7 Padang*. 1872–1880. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Budi, Y., Santosa, P., & Irawan, H. (2020). *Pembelajaran Sejarah dan Kebebasan Berpikir History Learning and Freedom of Thought*. 2(2), 79–87.
- Fitriyani, N. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL POWTOON TENTANG KONSEP DIRI DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. 6(1), 104–114.
- Fuad, A. J. (2025). *Fleksibilitas dan Adaptifitas Pendekatan Pembelajaran Blended Learning A*. 6(2), 337–348.
- Ihsan Utama Kusasih, Dzaky Satria, G. (2024). *Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem - Based Learning) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 02(02), 562–568.
- Maulidan, A. C., & Tarunasena. (2024). *Peranan Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Membentuk Karakter Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka*. 2024(01), 194–205.
- Muhtarom, H. (2023). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING*. 11(April), 1–8.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). *Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual*. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2356>
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., Irwan, M., Nasution, P., & Utara, U. I. N. S. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan : Konsep , Perkembangan , dan Inovasi Media Pembelajaran*. 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>
- Putri, M., Azzahra, N., & Lestari, W. D. (2024). *Inovasi Sumber Belajar Berbasis Proyek (Project Based Learning) dalam Meningkatkan Keterampilan Kreatif dan Kolaboratif di Salahsatu SDN Kabupaten Bogor*. 3, 1466–1478.

- Rakhmawati, D., Hendracipta, N., Pribadi, R. A., & Nurhasanah, A. (2024). *PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN BERORIENTASI PADA KETERAMPILAN ABAD 21*. 5(1).
- Sari, Y., Pusaka, J. S., Al-ashil, F., & Hidayatullah, R. (2025). *Telaah Tugas dan Tanggung Jawab Guru di Era Society 5 . 0. 2*.
- Setiyawan, H. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*. 3(2).
- Simanjuntak, T. N. (2025). *PERAN KODE ETIK PROFESI DALAM MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU AGAMA DI ERA DIGITAL*. 1(4), 1360–1373.
- Sinambela et al. (2018). *Taman peninggalan sejarah berbasis virtual reality*. 7–12.
- Sri Adhi Endaryati, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, St. Y. Slamet, K. C. S. (2021). *Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 5.
- Subroto, D. E., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital : Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia*. 01(07).
- Vina Febiani Musyadad, Asep Supriatna, S. M. P. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA*. 1–13.